

Pengembangan Interactive Blended Production Based Learning pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Fianda Marhamat¹, Muhammad Adri²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

e-mail: [1fiandamarhamat@gmail.com](mailto:fiandamarhamat@gmail.com), mhd.adri@unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk sebagai alat pengontrol pengalaman praktik wirausaha bagi mahasiswa, penyedia konten dan sumber belajar Blended Learning dalam mata kuliah kewirausahaan serta membekali mahasiswa untuk mengembangkan potensinya dalam berdirinya sebagai basis startup usaha. Blended Learning ini yaitu sebuah metode yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi dimana nantinya diharapkan memberikan pengalaman belajar baru kepada mahasiswa di lapangan dan juga dengan dukungan teknologi atau biasa disebut dengan Online Learning. Nantinya terdapat beberapa konten pembelajaran yang akan di buat seperti modul hypercontent yang nantinya berupa penjelasan lengkap materi dan disertai qr-code sebagai penghubung ke sumber bacaan lain dan media berupa power point sebagai bentuk persentase dari materi tersebut dan dilengkapi juga dengan video pendukung yang akan membuat mahasiswa mudah untuk mengakses materi ini nantinya dimanapun dan kapanpun. Dan juga menggunakan pengembangan model pembelajaran dan konten instruksional ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Kata kunci: Kewirausahaan, *Blended Learning*, *hypercontent*, ADDIE

Abstract

This study aims to be a means of controlling the entrepreneurial practice experience for students, providing content and learning resources for Blended Learning in entrepreneurship courses and equipping students to develop their potential in being independent as a basis for business startups. Blended Learning is a method that integrates face-to-face learning with technology support which is expected to provide new learning experiences to students in the field and also with technology support or commonly referred to as Online Learning. Later there will be some learning content that will be created such as a hypercontent module which will be in the form of a complete explanation of the material and accompanied by a qr-code as a link to other reading sources and media in the form of power points as a percentage of the material and also equipped with supporting videos that will make students easy to access this material later anywhere and anytime. And also using the development of learning models and instructional content ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Keywords : *Entrepreneurship*, *Blended Learning*, *hypercontent*, ADDIE

PENDAHULUAN

Pergantian struktur dalam pembuatan kebijakan pembelajaran maka memunculkan kebijakan baru, dan kehadiran kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Merdeka Belajar yang mana melalui Kampus Merdeka (Nizam, 2020), yaitu dengan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi mahasiswa di luar lingkungan belajar normal atau biasanya, baik di luar program studi maupun di luar kampus (Indrajit, R.Eko. 2020). Dan contoh bentuk kegiatan luar kampus yang ditawarkan pada Mahasiswa adalah Berwirausaha (Kemendikbud RI, 2020).

Di Indonesia sendiri minat wirausaha dari masyarakatnya sangatlah rendah, berdasarkan data dari GEDI, Indonesia berada pada posisi ke-94 dari 137 negara pada daftar Global Entrepreneurship Indeks (GEI) (Zoltán J. Ács, et.al .2017), yaitu Suatu indeks yang digunakan untuk mengukur kewirausahaan pada suatu negara.

No	Negara	Skor	Rangking GEI Global
1	Singapore	52,7	27
2	Brunei Darussalam	34,3	53
3	Malaysia	32,7	58
4	Thailand	27,4	71
5	Philipina	24,1	84
6	Vietnam	23,2	87
7	Indonesia	20,7	94

Gambar 1. Tabel Data GEI pada Regional Asia Tenggara

Terlihat pada tabel kita masih jauh kalah dari negara-negara tetangga padahal kita memiliki potensi yang besar dari pada mereka. maka permasalahan yang dihadapi adalah bidang keahlian atau skill, pendapatan masyarakat, yang ditentukan oleh kualitas pendidikan, pilar technology dan innovation process yang ditentukan oleh variabel tingkat teknologi, serapan teknologi, kualitas rata-rata institusi saintifik dan ketersediaan saintis dan teknokratnya.

Berdasarkan data BPS (BPS. 2019) lulusannya masih menambah jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), yang pada Februari 2019 mencapai 6,89% (diploma) dan 6,24% (universitas), dengan total 7, 01 juta orang. Oleh karena itu harus ada upaya segera untuk bisa menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang baik, didukung oleh teknologi yang baik serta memiliki jiwa inovasi, dan kemampuan lulusan sumber daya manusia untuk berwirausaha (startup), melalui penanaman sikap wirausaha.

Mata kuliah Kewirausahaan ini merupakan salah satu mata kuliah umum wajib pada level Universitas di Universitas Negeri Padang (UNP. 2018), dan selama ini Perkuliahan KWU ini dilalui oleh mahasiswa sebagai Matakuliah teori dan dengan minim aktifitas praktikum, hal ini di ungkapkan oleh Thamrin Husein, S.Pd, MM selaku koordinator mata kuliah kewirausahaan UNP pada sesi wawancara langsung, "untuk sekarang mata kuliah kewirausahaan ini hanya berfokus pada pembuatan business plan saja, belum sampai untuk pembuatan produk, walaupun ada itu pun 2 dari 10 dosen yang menyarankan mahasiswa untuk membuat produk" ujar beliau. Padahal kompetensi KWU merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa hari ini (Ganefri. 2013). yang membekali mahasiswa untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal dalam berdirikari, sebagai basis awal dalam membangun sebuah startup usaha, dan mengurangi ketergantungan terhadap kesempatan kerja dan dunia kerja. Oleh karena itu perlu upaya untuk memberikan penguatan pedagogik dan pengalaman wirausahaan secara akademik lebih awal kepada mahasiswa, salah satunya dengan memperkuat pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kewirausahaan. Oleh karena itu mestrukturisasi Mata Kuliah KWU menjadi target dalam penelitian ini agar mencapai kompetensi yang dibutuhkan. melalui Rekonstruksi Mata kuliah KWU ini dilakukan melalui pengembangan *Blended Production-Based-Learning (BPrBL)* KWU yang merupakan integrasi Blended Learning (Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2018) dan Production-Based Learning (PrBL) dalam menghasilkan produk usahanya (Ningsih, Rita. 2017).

Tinjauan pustaka Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan, dari perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai resiko yang mungkin di hadapinya (PO Abas Sunarya, 2010). Dalam konteks bisnis, menurut Thomas W, Zimmerer (1996), "Kewirausahaan adalah hasil dari suatu disiplin serta proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memenuhi kebutuhan dan peluang di pasar."

Dilihat dari perkembangannya, sejak awal abad ke-20, kewirausahaan sudah diperkenalkan di beberapa negara Eropa. Di Belanda dikenal sebagai *ondernemer* dan di Jerman dikenal sebagai *unternehmer*. Di beberapa negara, kewirausahaan memiliki banyak tanggung jawab, antara lain tanggung jawab dalam mengambil keputusan yang terkait kepemimpinan teknis, kepemimpinan organisasi dan komersial, penyediaan modal, penerimaan dan penanganan tenaga kerja, pembelian, penjualan, pemasangan iklan, dan lain-lain. Di Indonesia, pendidikan kewirausahaan masih terbatas pada beberapa sekolah atau perguruan tinggi tertentu. Sejalan dengan tuntutan perubahan yang cepat pada paradigma pertumbuhan yang wajar dan perubahan ke arah globalisasi yang menuntut adanya keunggulan, pemerataan, dan persaingan, maka paradigma pendidikan pun berubah.

Model Production-Based Learning

Salah satu model pembelajaran kewirausahaan yang memberikan pengalaman nyata dunia kerja adalah model *Production Based Learning* [PrBL]. Model PrBL dirancang dan dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan tuntutan pasar yang mengacu pada prosedur dan standar kerja sesungguhnya, pada dunia usaha/dunia industri. Model ini menekankan pada perencanaan kerja, prosedur kerja dan produk akhir yang bernilai jual dan sesuai spesifikasi standar konstruksi yang telah ditentukan (Ganefri and Hidayat, Hendra. 2014). Peneliti lain mempublikasikan "producti on-based learning model is defined as the procedures or steps that need to be performed by the educator to facilitate learners to actively learn, participate and interact, with a competency-orientation to produce a product either goods or services required" (Suryadi & Yuza. 1999). Realisasi PrBL ini diwujudkan dalam sintaks yang terdiri dari 9 langkah yaitu: 1) Analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik; 2) Identifikasi dan Analisis produk; 3) Membuat pertanyaan penting tentang produk; 4) Pemetaan pertanyaan; 5) Analisis kebutuhan alat dan bahan dari produk yang akan dibuat; 6) Pembuatan Jadwal Pelaksanaan pembuatan produk; 7) Proses Pembuatan produk; 8) Evaluasi secara berkala; dan 9) Pembuatan *Business Plan* (Ganefri., Hidayat, H, Edya, F., & Islami, S. 2018). Maka pembelajaran berbasis Produksi dalam KWU ini akan memberikan pengalaman langsung mahasiswa dalam menghasilkan produk yang dibutuhkan pangsa pasar.

Konsep Blended Learning (BL)

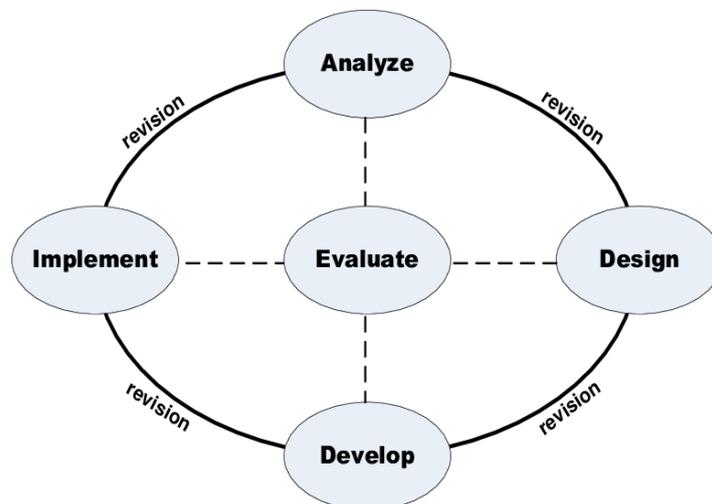
Buku Panduan Akademik UNP (Kemendikbud RI, 2020) menetapkan Matakuliah KWU terdiri dari 3 SKS teori, sehingga akan sulit untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan proses berwirausaha bagi mahasiswa, karena ketiadaan alokasi waktu praktik wirausaha yang memadai. Maka perlu upaya untuk menjembatani perkuliahan teori dengan dukungan teknologi (Goodfellow, Robin and Lea, Mary R. 2007). Penelitian ini akan mengintegrasikan Model BL (Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2019) yang dapat diakses oleh mahasiswa dimana pun dan kapan pun untuk mewujudkan kemandirian belajar, bagi keberhasilan dalam memahami konsep Kewirausahaan dan mengimplementasikannya melalui BPrBL.

Multimedia Interaktif

Definisi multimedia beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks (Sutopo, 2008). Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan yang menjelaskan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2003).

METODE PENELITIAN

Pengembangan Blended Production-Based Learning ini ditujukan agar konten ini dapat diakses oleh mahasiswa kapan pun dan di mana pun untuk mengulang dan memperbaiki pemahaman dan implementasi tentang Blended Learning. Berikut ini adalah diagram metode yang digunakan :



Gambar 2. Diagram Metode ADDIE

Proses pengembangan Blended Learning ini dilakukan dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional ADDIE, yang uraian langkahnya dapat dilihat pada penjelasan berikut ini :

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru (Sari 2017). a. Kurikulum : kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, bahan, dan cara atau metode pembelajaran yang menjadi pedoman pelaksanaan Blended Learning. b. Metode & Strategi Pembelajaran : Yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien serta mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. c. Analisa Kebutuhan : Yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar (Sari 2017). a. Design Kurikulum : Desain kurikulum merupakan pengorganisasian tujuan, isi, serta proses yang akan dijalani dalam pelaksanaan Blended Learning itu sendiri. b. Design Metode dan Strategi Pembelajaran : Desain Cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. c. Design Learning Content : Konten berperan sebagai media inti dari kegiatan proses belajar mengajar. Konten tersebut memuat “apa yang akan disajikan” dan itu melalui media elektronik. d. Design Delivery System : Yaitu berfokus pada pengenalan awal sebelum masuk ke pada inti dari metode itu sendiri

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. a. Pengembangan Kurikulum : Mengembangkan kurikulum pada yang ada pada Blended Production-Based Learning untuk di pakai kedepannya. b. Pengembangan Blended Production-Based Learning : Mengembangkan metode dari Blended Learning itu sendiri yang nantinya akan terbagi menjadi Hyper konten dan Micro Learning c. Pengembangan Learning Content : Mengembangkan Konten-konten pembelajaran yang nantinya hanya berupa modul menjadi info grafis maupun video d.

Pengembangan LMS : nantinya dari yang hanya sekedar LMS akan memuat dan di tambahkan beberapa konten-konten dan fitur-fitur yang sedemikian rupa

Pada tahap Implementation, diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. a. Implementasi kurikulum KWU : Mengimplementasikan (Penerapan) kurikulum yang di pakai pada matakuliah Kewirausahaan b. Pembelajaran dengan Blended Production Based Learning : yaitu pembelajaran berbasis produksi dengan penerapannya secara campuran c. LMS dan Lingkungan Belajar Blended : Penerapan LMS pada lingkungan belajar campuran

kegiatan evaluasi yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari Blended Learning itu sendiri. a. Hasil Implementasi Production-Based Learning : hasil ini akan di jadikan tolak ukur keberhasilan dari pembelajaran blended learning KWU berjalan dengan baik. b. Tindak lanjut hasil : Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna metode ini. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi metode ini

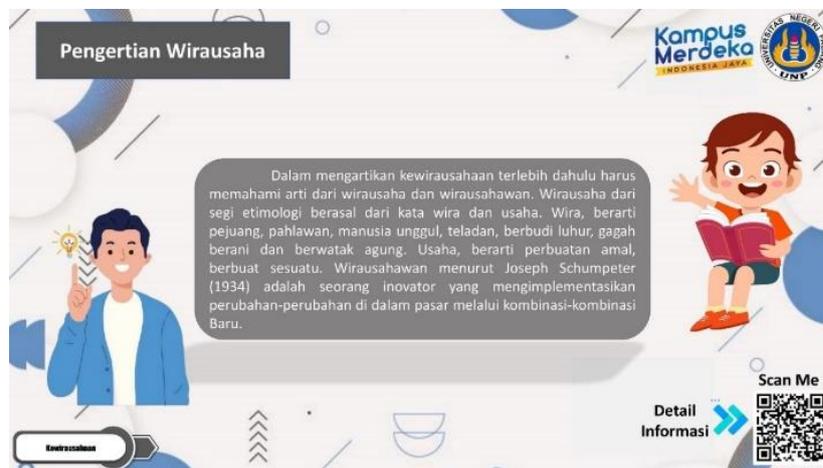
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Media

Produk dari pengembangan ini merupakan sebuah media dengan perancangan yang menghasilkan media itu sendiri yang berbentuk power point, Modul berbentuk infographic dan video ulasan yang berkaitan dengan materi. Tujuan akhir dari pengembangan ini adalah media ini adalah menciptakan media pembelajaran yang praktis, efisien dalam bentuk yang sesederhana mungkin dan semenarik mungkin. Pada bagian ini penulis menjabarkan hasil dari keterangan dalam penelitian ini.

1. Hasil rancangan Modul hypercontent

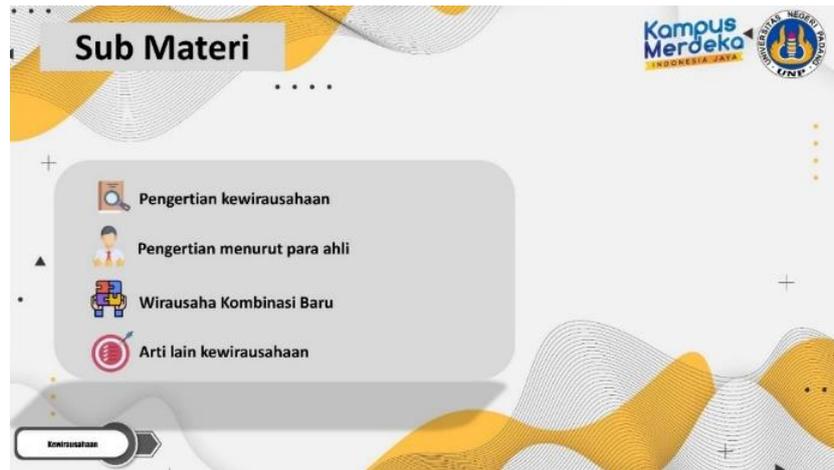
Pada tampilan ini yaitu hypercontent materi pertama dari salah satu slide yang mendeskripsikan tentang pengertian wirausaha menurut para ahli dan pada sudut kanan bawah terdapat qr-code yang akan menjadi penghubung ke google drive yang berisi sumber lain seperti document, video, wikipedia dan sumber lainnya.



Gambar 4. Hasil Rancangan Modul Hypercontent

2. Hasil Rancangan Media

Pada bagian ini memuat power point berupa icon mengenai penjelasan singkat dan padat dari uraian materi tersebut, dan juga ada terdapat tansisi nantinya saat power point tersebut di buka dan di jalankan.



Gambar 5. Hasil Rancangan Media

3. Hasil Rancangan Vidio

Pada bagian ini memuat vidio persentase yang sudah di edit tentang pembahasan isi dari media tersebut yang di sajikan oleh dosen sebagai pemateri nantinya.

4. Hasil Rancangan Sturktur Materi

Pada bagian ini terdapat struktur materi yang barisikan media yang sudah di rancang sebelumnya.

Materi 1 Pengantar Kewirausahaan	Materi 7 Kewirausahaan di era revolusi Industri 4.0
Materi 2 Prinsip Dasar Kewirausahaan	Materi 8 Manajemen Pengelolaan Usaha
Materi 3 Model Pengembangan Kewirausahaan	Materi 9 Analisis dan ide wirausaha Usaha
Materi 4 Strategi kewirausahaan	Materi 10 Bisnis Model Canvas
Materi 5 Etika Bisnis dalam Wirausaha	Materi 11 Bisnis Plan
Materi 6 Wirausaha Sosial	

Gambar 7. Hasil Rancangan Struktur Materi

Pembahasan

Point dari hasil dan pembahasan perancangan media ini adalah menampilkan konten pembelajaran yang semenarik dan sesederhana mungkin agar mahasiswa mudah untuk mengaksesnya.

1. Modul Hypercontent

Modul di desain dengan Infographic secara kompleks dan padat yang isinya merupakan uraian dari power point itu sendiri, dan tidak lupa di disini juga memasukan gambar/icon dan juga ada unsur pengeditan cover menggunakan photoshop.

2. Media

Power Point di desain dengan sesederhana mungkin dengan ringkas padat dan jelas agar penjelasan tidak monoton nantinya dan di masukan icon-icon menarik, karena efek visual gambar/icon bisa mengungkapkan maksud dan makna dari urian tersebut.

3. Vidio Pembelajaran

Vidio ini di edit dengan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora9 dan rekam layar untuk power point dengan menggunakan Aiseesoft Screen Recorder, dan pengambilan vidio dengan kamera serta mic untuk memperjelas suara dan latar Green Screen agar pengeditan lebih mudah di lakukan nantinya, teknik editing yang digunakan di sini menggabungkan kedua vidio rekam layar dan vidio mentro yang sedang menjelaskan dan juga menyamakan timing dari dari vidio penjelasan dan rekam layar untuk di satukan.

4. Rancangan Materi

Untuk rancangan struktur materi merujuk pada kurikulum yang ada pada UNP yang di susun oleh team dosen, tetapi juga ditambah dengan sumber-sumber jurnal yang kuat dan laman dan website yang bisa di buktikan keabsahannya seperti Wikipedia.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang di dapat dari pengembangan interactive blended production based learning ini adalah sebuah produk yang di hasilkan adalah berupa konten pembelajaran yang dimana tujuan dari pengembangan konten pembelajaran ini adalah memudahkan mahasiswa dalam matakuliah kewirausahaan untuk mengakases pembelajaran dengan singkat, padat, ringkas dan jelas melalui hypercontent yang nantinya akan terhubung dengan power point, modul dan vidio penjelasan melalui qr-code.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. 2019. Berita Resmi Statistik: Keadaan Ketenagakerjaan Februari 2019. No. 41/05/Th. XXII, 06 Mei 2019, Jakarta : Badan Pusat Statistik
- Ganefri and Hidayat, Hendra. 2014. Production based Learning: An Instructional Design Model in the Context of Vocational Education and Training (VET). Global Journal of Science Frontier Research (GJSFR), Vol 14 Issue 3. ISSN Online: 2249-4626, Print: 0975-5896
- Ganefri. 2013. The Development of Production-Based Learning Approach to Entrepreneurial Spirit for Engineering Students. Journal Asian Social. Science; Vol. 9, No. 12; 2013.
- Ganefri., Hidayat, H, Edya, F., & Islami, S. 2018. Learning outcomes with the application of product based entrepreneurship module in vocational higher education. Jurnal Pendidikan Vokasi, 8(2), 120-131.
- Goodfellow, Robin and Lea, Mary R. 2007. Learning technologies in the university: from 'tools for learning' to 'sites of practice, dalam Goodfellow, Robin and Lea, Mary R. (Ed), Challenging e- Learning in The University. Berkshire, England : McGrewHill and Open University Press. P.70 – 90.
- Indrajit, R.Eko. 2020. Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, It's not about What, It's all About How, disampaikan pada Seminar Nasional Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, Fasilkom UI, 29 Feb 2020
- Kemendikbud RI, 2020. Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Jakarta : DitJen Pend. Tinggi Kemendikbud RI.
- Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2018. Using Software Engineering Approach on Development of Blended Learning Environment, on International Conference of Engineering and Environment (1st ICEE 2018), 08 November 2018, Engineering Faculty of Universitas Negeri Padang.
- Muhammad Adri, Ganefri, Jalius Jama. 2019. Using Moodle as Learning Management System on Blended Learning Environment Development, on International Conference on Education, Science and Technology, 13-15 Maret, 2019, at KONASPI IX Meeting, Universitas Negeri Padang.

- Muhammad Adri. 2011. Pengembangan Model Blended Learning dalam Mata Kuliah Jaringan Komputer dan Komunikasi Data, Seminar Internasional Teknologi Informasi dalam Pendidikan, Fakultas Teknik UNP Padang, 29 Januari 2011.
- Ningsih, Rita. 2017. Peranan Pendidikan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Motivasi Berwirausaha bagi Mahasiswa, Prosiding Diksui Panel Nasional Pendidikan Kewirausahaan, LPPM Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, 29 Juli 2017, ISBN. 978-602-50181-0-7.
- Nizam, 2020. Kampus Merdeka, disampaikan pada Seminar Nasional Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, Fasilkom UI, 29 Feb 2020
- Suryadi & Yuza. 1999. Pendidikan, Investasi SDM, dan Pembangunan. Jakarta : Balai Pustaka.
- UNP. 2018. Buku Panduan Akademik Universitas Negeri Padang Tahun 2018, Padang : UNP Press.
- Zoltán J. Ács, et.al .2017.Global Entrepreneurship Index 2018, Washington DC, USA : The Global Entrepreneurship and Development Institute (GEDi).